



XBOX 360

KINECT™



16

JEUX D'ARCADE
DÉLIRANTS

MODE D'EMPLOI

⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, lisez les informations importantes de sécurité et de santé contenues dans le manuel de la console Xbox 360®, du capteur KINECT et de tous les autres périphériques concernés. Conservez tous les manuels pour vous y référer ultérieurement. Pour obtenir des guides de remplacement, rendez-vous sur www.xbox.com/support ou appelez le support technique Xbox.

Pour plus d'informations de sécurité, consultez l'intérieur de la couverture verso.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

⚠ Le jeu en toute sécurité avec KINECT

Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous pour bouger librement lorsque vous jouez. En jouant avec KINECT, vous pouvez être amené à effectuer des mouvements très variés. Assurez-vous que vous ne risquez pas de heurter d'autres joueurs, ou personnes ou animaux de compagnie présents, ni de vous cogner à des meubles ou tout autre objet. Si vous vous tenez debout ou vous déplacez durant le jeu, vous devez disposer d'un bon appui.

Avant de jouer : Regardez dans toutes les directions (à droite, à gauche, devant, derrière, en bas et en haut) pour vous assurer de l'absence de tout objet que vous risqueriez de heurter ou sur lequel vous risqueriez de trébucher. Vérifiez que votre zone de jeu est suffisamment éloignée de toute fenêtre, tout mur, escalier, etc. Assurez-vous également qu'il n'y a rien sur lequel vous risqueriez de trébucher : jouets, meubles, tapis glissants, enfants, animaux de compagnie, etc. Si nécessaire, écarter les objets ou éloignez les personnes de la zone de jeu. N'oubliez pas de regarder au-dessus de vous pour vérifier qu'aucun luminaire, ventilateur ni aucune autre suspension ne risque de vous gêner.

Durant le jeu : Tenez-vous suffisamment éloigné du téléviseur afin d'éviter tout contact. Tenez-vous également à bonne distance des autres joueurs, personnes ou animaux de compagnie présents. Cette distance pouvant varier selon les jeux, tenez compte de la manière dont vous jouez pour déterminer la distance nécessaire. Soyez toujours attentifs aux objets et personnes que vous risquez de heurter, car des personnes ou des objets peuvent entrer dans votre zone de jeu pendant que vous jouez. Vous devez donc observer constamment votre environnement.

Assurez-vous que vous disposez toujours d'un bon appui lorsque vous jouez. Jouez sur un sol bien plan offrant suffisamment d'adhérence pour le jeu et veillez à être chaussés de manière adaptée (pas de talons hauts, ni de sandales, etc.) ou pieds nus si nécessaire.

Avant d'autoriser des enfants à utiliser KINECT : Déterminez la manière dont chaque enfant peut utiliser KINECT, notamment s'il doit être surveillé durant ces activités. Si vous autorisez des enfants à utiliser KINECT sans surveillance, veillez à leur expliquer toutes les informations et instructions relatives à la sécurité et la santé. Assurez-vous que **les enfants jouent avec KINECT de manière sûre** et savent utiliser correctement le système.

Pour éviter la fatigue oculaire due à l'éblouissement : Placez-vous à une distance confortable du moniteur ou du téléviseur et du capteur KINECT. Détournez votre moniteur ou téléviseur et le capteur KINECT des sources de lumière éblouissantes, ou utilisez des rideaux pour contrôler l'intensité de lumière. Choisissez une lumière naturelle douce qui réduit au maximum l'éblouissement et la fatigue oculaire et améliore le contraste et la clarté. Réglez la luminosité et le contraste de l'écran du moniteur ou du téléviseur.

Ne vous surmenez pas. Jouer avec KINECT peut impliquer une activité physique intense et variée. Avant d'utiliser KINECT, consultez votre médecin pour connaître votre état de santé et vérifier que vous êtes exempt de toute condition ou affection physique susceptible de constituer une contre-indication à la pratique d'activités physiques particulières (notamment grossesse, affection cardiaque ou respiratoire, problèmes de dos, d'articulations, hypertension ou tout problème relatif à la pratique d'un exercice physique). Consultez votre médecin avant la pratique de toute activité physique régulière ou programme de remise en forme incluant KINECT. Ne jouez pas sous l'influence de drogues ou d'alcool et assurez-vous que vos capacités d'équilibre et de maîtrise physique sont suffisantes pour accomplir tous les mouvements nécessités par le jeu.

Arrêtez et reposez-vous si vous sentez vos muscles, vos articulations ou vos yeux se fatiguer ou devenir douloureux. En cas de sensation de fatigue excessive, de nausée, d'essoufflement, d'oppression thoracique, de vertiges, de gêne ou de douleur, **ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER** et consultez un médecin.

Pour plus d'informations, consultez le Guide des bonnes pratiques de jeu disponible sur www.xbox.com.

GAME PARTY

EN ACTION!

Xbox LIVE	2		8
Se connecter à Xbox LIVE	2	Lancer franc	8
		Lanceur de verre	9
OBTENIR DE L'AIDE	2	Lancer de précision	10
AU SUJET DU KINECT	2	Baffe un troll	10
		Hockey de table	11
COMMANDES DU JEU	2	Morpion	12
		Doubles raquettes	12
COMMENCER À JOUER	3	Le quarterback	13
Naviguer dans les menus	3	Fers en folie	14
Activer les boutons OK	3	Pétanque	14
& Retour	3	Lancer de sac	15
		Fléchettes	16
MENU PRINCIPAL & OPTIONS	4	Palets sur table	16
Types de jeux	4	Partie de billard	17
Plus d'options	5	Bowling de table	18
Tournois	5	Jeu des gobelets	18
INDICATEUR PRÊT	6	CRÉDITS	18
PAUSE	7	CONTRAT DE LICENCE	19
Menu pause	7	UTILISATEUR FINAL	19
		Assistance Client	19
LES JEUX	8	Garantie Limitée	19

Xbox LIVE

Xbox LIVE® est le service de jeux et de loisirs en ligne pour la Xbox 360®. Pour y accéder gratuitement, il vous suffit de connecter votre console à votre ligne Internet haut débit. Vous pourrez ainsi profiter de démos de jeux gratuites et accéder instantanément à des films en HD (vendus séparément). Et grâce à KINECT, un simple geste de la main suffit à contrôler vos films en HD. Passez à un abonnement Xbox LIVE Gold pour jouer en ligne avec vos amis dans le monde entier et bénéficier de nombreux autres avantages. Xbox LIVE est votre sésame vers une foule de jeux, de loisirs et de plaisirs. Pour plus d'informations, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé.

Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familyssettings.

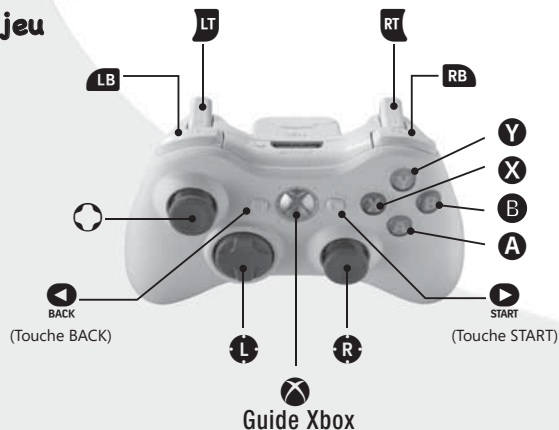
Comment obtenir de l'aide sur KINECT

Pour plus d'informations, rendez-vous sur Xbox.com

Pour obtenir plus d'informations sur KINECT (notamment des didacticiels), rendez-vous sur www.xbox.com/support.

Commandes de jeu

Manette Xbox 360



COMMENCER À JOUER

NAVIGUER DANS LES MENUS

Tous les menus sont composés d'icônes de défilement et d'un bouton OK. Certains menus disposent également d'un bouton Retour. Utilise ta main pour faire défiler les icônes vers la gauche ou la droite.

- Pour faire défiler les icônes vers la **gauche**, maintiens ta main **droite** devant toi et fais-la glisser de la droite vers la gauche.
- Pour faire défiler les icônes vers la **droite**, maintiens ta main **gauche** devant toi et fais-la glisser de la gauche vers la droite.

ACTIVER LES BOUTONS OK & RETOUR

Pour activer le bouton OK, maintiens ta main droite devant toi à environ 30 centimètres au niveau de ta taille.

- Plus ta main se rapproche de cet endroit, plus l'anneau autour du bouton OK se contracte pour indiquer que tu t'approches.

Une fois que ta main est au bon endroit, le bouton commence à se remplir. Maintiens ta main à cet endroit jusqu'à ce que le bouton se remplisse complètement et que tu entendes un « ding ». Cela signifie que le bouton OK a été activé et que tu as sélectionné l'icône sur l'écran.

Pour activer le bouton Retour (s'il est disponible), maintiens ta main gauche devant toi à environ 30 centimètres au niveau de ta taille. Tout comme pour le bouton OK, tu dois maintenir ta main gauche au bon endroit pendant que le bouton se remplit. Une fois que le bouton Retour a été activé, tu reviens à l'écran précédent.



MENU PRINCIPAL & OPTIONS



Si tu es le seul joueur devant le capteur KINECT, tu contrôles automatiquement les menus. Si deux personnes ou plus sont devant, celle se trouvant sur la gauche prend le contrôle.

À partir du Menu principal, tu peux choisir entre cinq options différentes.

Les trois premières sont les types de jeu auxquels tu peux jouer : **Action**, **Extérieur** et **Précision**. Les deux dernières sont **Plus d'options** et **Tournois**.

TYPES DE JEUX

- **Action** En sélectionnant Action, tu peux choisir l'un des jeux suivants : **Lancer franc**, **Lanceur de verre**, **Lancer de précision**, **Baffe un troll**, **Hockey de table**, **Morpion** et **Doubles raquettes**.
- **Extérieur** En sélectionnant Extérieur, tu peux choisir l'un des jeux suivants : **Le quarterback**, **Fers en folie**, **Pétanque** et **Lancer de sac**.
- **Précision** En sélectionnant Précision, tu peux choisir l'un des jeux suivants : **Fléchettes**, **Palets sur table**, **Partie de billard**, **Bowling de table** et **Jeu des gobelets**.

Une fois que tu as sélectionné le jeu que tu veux, tu peux choisir de jouer en mode **Un joueur** ou **Deux joueurs**.

Tu peux ensuite choisir le type d'**Avatar** que tu veux. Si des profils Live ont été enregistrés et que des Avatars y ont été associés, ces derniers apparaîtront sur l'écran de sélection du personnage.

Fais défiler les Avatars pour afficher les options de sélection d'un **Avatar homme au hasard** et d'un **Avatar femme au hasard**. Après avoir sélectionné ton personnage, tu peux choisir de jouer en tant que **droitier** ou **gaucher**. Ensuite, le jeu commence.

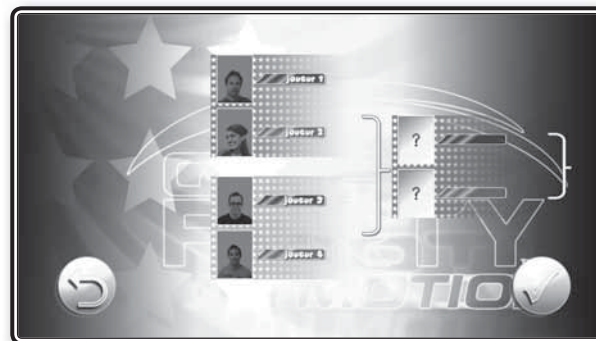


PLUS D'OPTIONS

À partir de l'écran Plus d'options, tu peux afficher les **Meilleurs scores**.

Tu peux également régler les **Options par défaut**. Ceci inclut les volumes de la musique et des effets sonores, ainsi que l'indicateur Prêt. Plus d'informations sur l'indicateur Prêt sont disponibles dans ce manuel.

TOURNOIS



L'option Tournois te permet d'organiser des tournois dans lesquels jusqu'à 16 joueurs peuvent jouer. Après avoir sélectionné le jeu que tu veux, sélectionne le nombre de joueurs. Ensuite, tous les joueurs se font prendre individuellement en photo par le capteur KINECT afin qu'ils puissent être identifiés lorsque c'est à leur tour de jouer. Enfin, tous les joueurs peuvent choisir leur Avatar.

INDICATEUR PRÊT

Lorsque tu joues à un jeu, il y a un indicateur Prêt en bas à droite de l'écran. Cet indicateur te permet de savoir si tu as besoin d'effectuer un geste de lancer. L'indicateur Prêt te permet de t'assurer de ne pas lâcher accidentellement l'objet que tu tiens si tu t'entraînes ou que tu te mets en position.

- Si l'indicateur est **rouge**, cela indique qu'il est **DÉSACTIVÉ**, ce qui signifie que tout geste de lancer que tu feras sera ignoré.
- Si l'indicateur **clignote vert**, cela indique qu'il est **ACTIVÉ**, ce qui signifie que tout geste de lancer enverra l'objet que tu tiens.



Certains jeux te permettent de faire basculer l'activation de l'indicateur Prêt avec le bouton OK ou Retour. Dans les autres jeux où ce n'est pas possible, lorsque l'indicateur Prêt est **ACTIVÉ**, tu ne peux pas le désactiver pendant le reste de la partie.



Normalement, lorsque tu peux lancer un autre objet, l'indicateur Prêt se met sur la position **DÉSACTIVÉ** et démarre un compte à rebours automatique jusqu'à ce qu'il soit sur la position **ACTIVÉ**. Néanmoins, tu peux régler l'indicateur Prêt sur l'écran des Options par défaut pour qu'il soit toujours **ACTIVÉ**. Si tu as sélectionné ce réglage, l'indicateur Prêt sera toujours sur la position **ACTIVÉ** sans le moindre compte à rebours.

PAUSE

À n'importe quel moment de la partie, le jeu se met automatiquement en pause lorsque tu sors du champ de vision du capteur. Si tu joues à un jeu à Deux joueurs, la partie se met en pause si le capteur KINECT perd de vue l'un des joueurs.

Plusieurs événements peuvent déclencher cela, comme le fait d'aller trop loin vers la gauche, la droite, en arrière ou encore en étant trop prêt du capteur KINECT.

La partie se mettra également en pause si quelqu'un ou quelque chose est placé devant le capteur et l'empêche de te voir.

De plus, le jeu se mettra en pause si un joueur actif fait appel au KINECT Guide.

MENU PAUSE

Si le menu Pause s'est affiché car un joueur a fait appel au KINECT Guide, il ou elle conservera le contrôle du menu Pause tant que le capteur KINECT a la possibilité de suivre ce joueur.

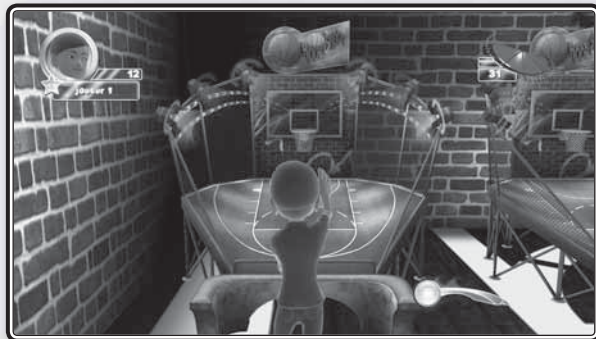
Si le menu Pause s'est affiché car un joueur actif est sorti du champ de vision du capteur, la première personne que le capteur KINECT trouve et suit prendra le contrôle du menu Pause.

Si la personne qui contrôle le menu Pause quitte de nouveau le champ de vision, la première personne que le capteur KINECT trouve et suit prendra le contrôle du menu Pause.

Tu peux contrôler le menu Pause de la même façon que le Menu principal en utilisant les mouvements et en maintenant ta main devant toi pour activer le bouton OK.

LES JEUX

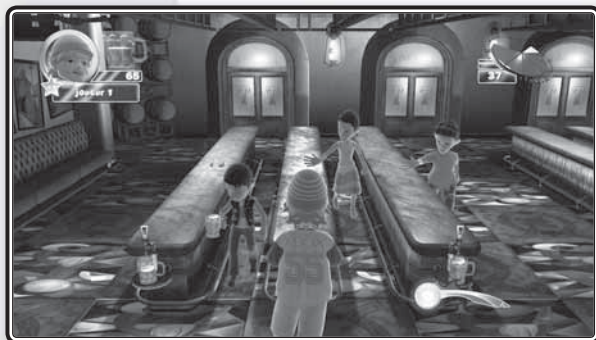
LANCER FRANC



Tu disposes de 60 secondes pour marquer autant de points que possible. Utilise ta main d'une façon naturelle comme si tu lançais un vrai ballon de basket.

Si le ballon touche l'anneau ou le panneau avant d'entrer dans le panier, tu marques 2 points. Si le ballon ne touche que le filet, tu marques 3 points.

LANCEUR DE VERRE



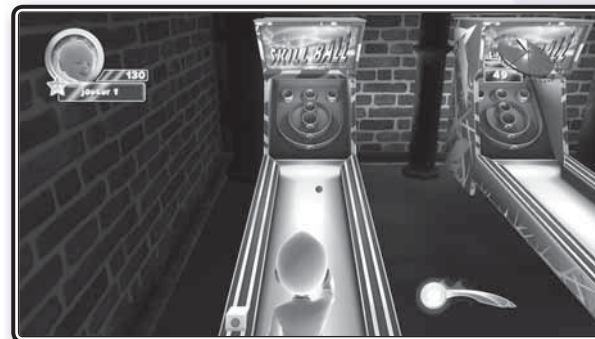
Tu disposes de 60 secondes pour essayer de servir des chopes de bière au plus grand nombre de clients possible. Il y a trois longues tables à côté desquelles les clients marchent.

Fais un pas vers la gauche ou vers la droite pour changer de table.

Lorsque tu souhaites servir une chope, lance ta main vers l'avant comme si tu lançais une chope de bière pour la faire glisser sur une table.

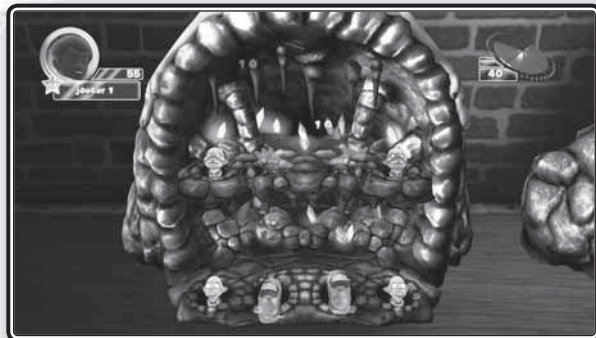
Les points sont attribués en fonction du niveau de remplissage de la chope quand le client la reçoit. Néanmoins, si une chope tombe au bout de la table et se casse, des points te sont enlevés. Des points te sont aussi enlevés si un client atteint le bout de la table sans avoir eu de chope.

LANCER DE PRÉCISION



Tu disposes de 60 secondes pour obtenir le plus de points possible. Utilise ta main pour faire un lancer à la cuillère. Cela a pour effet d'envoyer une balle pour la faire rouler le long d'une rampe où elle saute ensuite dans les airs. Selon la manière dont tu as lancé la balle, elle peut retomber dans l'un des différents anneaux de score. Si cela se produit, tu reçois le nombre de points correspondant à l'anneau. Tu peux lancer autant de balles que tu veux tant qu'il reste encore du temps.

BAFFE UN TROLL

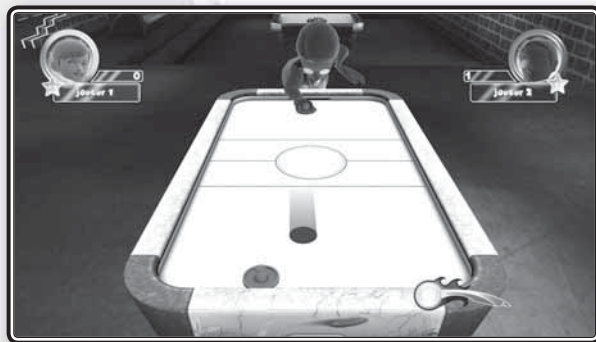


Tu disposes de 60 secondes pour obtenir le plus de points possible. Il y a deux rangées de trolls devant toi. L'une des rangées se trouve à tes pieds et l'autre au niveau de tes mains.

Des mains et des pieds virtuels vont apparaître et vont suivre les mouvements de tes vrais mains et pieds. Dès qu'un troll apparaît, utilise tes mains ou tes pieds pour le frapper. Il peut y avoir plus d'un troll qui apparaît à la fois, utilise donc tes deux mains et tes deux pieds pour obtenir un maximum de points.

Le score dépend du moment où tu frappes le troll. Si tu en frappes un lorsqu'il est au plus haut, tu obtiendras plus de points. Si tu le frappes avant ou après, tu obtiendras moins de points. De temps en temps, un Roi troll apparaît, ses points comptent double.

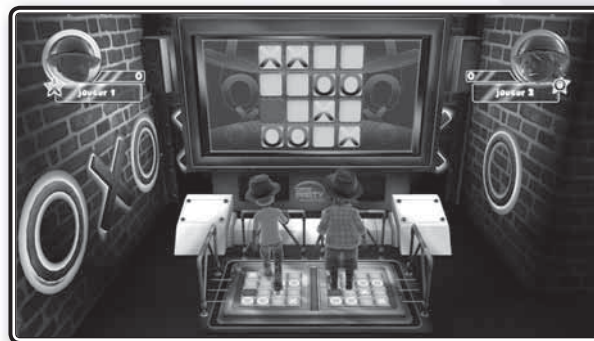
HOCKEY DE TABLE



Il y a un palet au milieu de la table. Chaque joueur dispose d'un maillet pour frapper le palet. Essaie d'envoyer le palet dans le but adverse tout en l'empêchant d'entrer dans le tien.

Un point est attribué au joueur qui parvient à envoyer le palet dans le but de son adversaire. Le premier joueur à atteindre 7 points gagne la partie.

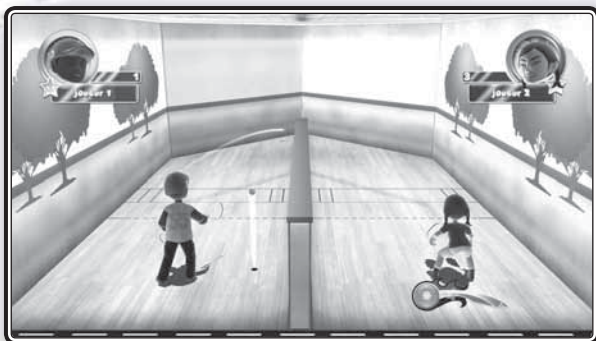
MORPION



Deux plates-formes s'affichent, une pour chaque joueur. Chaque plate-forme est composée de 16 cases dans une grille de 4 par 4. Une musique est jouée et sur certains battements de cette dernière, une case va devenir rouge. Si tu marches sur cette case lorsqu'elle devient rouge (mais pas avant), elle change en adoptant ton signe. Le joueur 1 a les X et le joueur 2 les O. Le premier joueur qui réussit à aligner 4 signes horizontalement, verticalement ou en diagonale gagne la partie.

Avant de pouvoir marcher sur la case, elle va tout d'abord devenir jaune, puis bleue pour te prévenir qu'elle va bientôt devenir rouge. Une case peut également changer de signe. Autrement dit, si une case est un X, le joueur 2 peut la changer en O si elle s'allume et qu'il ou elle marche dessus avant le joueur 1 (et inversement).

DOUBLES RAQUETTES

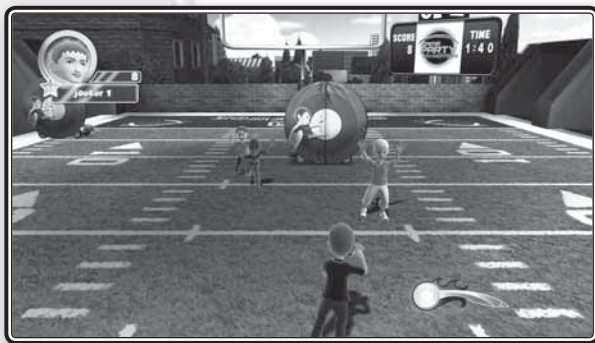


Chaque joueur est en face d'un mur en forme de V, des deux côtés d'une cloison.

Tu peux te déplacer à gauche ou à droite dans ta zone de jeu et tu tiens une raquette dans chaque main. Deux balles sont utilisées simultanément. Étant donné que tu as une raquette dans chaque main, tu peux utiliser la main que tu veux pour renvoyer la balle.

Tu marques des points si ton adversaire ne rattrape pas les balles. Néanmoins, si tu ne frappes pas la balle assez fort et qu'elle rebondit sur le sol cinq fois avant d'atteindre l'adversaire, il ou elle marque un point. Le premier joueur à atteindre 15 points gagne la partie.

LE QUARTERBACK



Tu disposes de deux minutes pour essayer d'obtenir le plus de points possible.

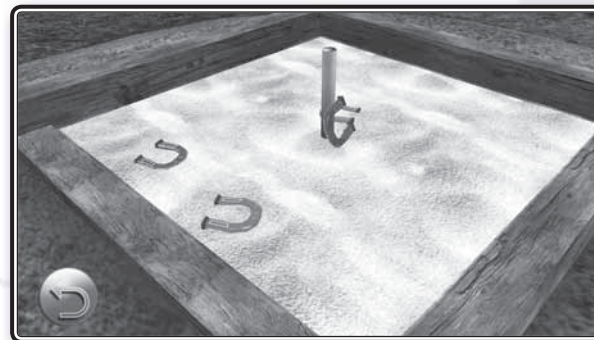
Pour envoyer le ballon, utilise ton bras comme si tu lançais un vrai ballon de football américain.

Tu verras des chariots de golf avec des cibles dessus qui passeront à travers le terrain à des distances différentes. Jette le ballon pour toucher les cibles et marquer des points.

Les cibles les plus éloignées rapportent plus de points. De plus, le fait d'atteindre une zone proche du centre d'une cible te permet d'obtenir plus de points.

Trois défenseurs essaieront de t'empêcher de marquer des points. Ils peuvent bloquer tes ballons. Ils te chargent également de temps en temps pour essayer de te plaquer. Fais un pas à gauche ou à droite pour essayer de trouver un couloir entre les défenseurs et éviter de te faire foncer dessus.

FERS EN FOLIE

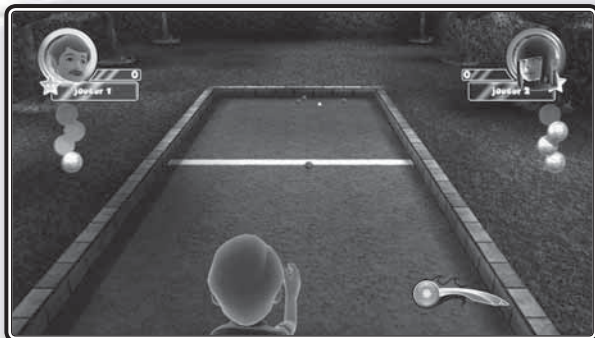


Ce jeu suit la plupart des règles du système de marquage intégral pour le comptage des points au jeu de fers. Tu commences par essayer de lancer deux fers dans le bac à sable. Pour tirer, mets-toi en position comme si tu allais lancer un véritable fer à cheval.

Tout fer ayant atterri à une distance d'un fer à cheval du piquet rapporte 1 point. Tout fer qui touche un piquet rapporte 2 points. Tout fer qui entoure complètement un piquet rapporte 3 points.

Le joueur 1 lance ses deux fers en premier, le joueur 2 fait ensuite de même. Le score total est compté une fois que tous les fers ont été lancés. Le premier joueur à atteindre 15 points gagne la partie. Néanmoins, si les joueurs ont tous les deux 15 points ou plus au bout d'une manche, des manches supplémentaires seront disputées jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne un score plus élevé.

PÉTANQUE

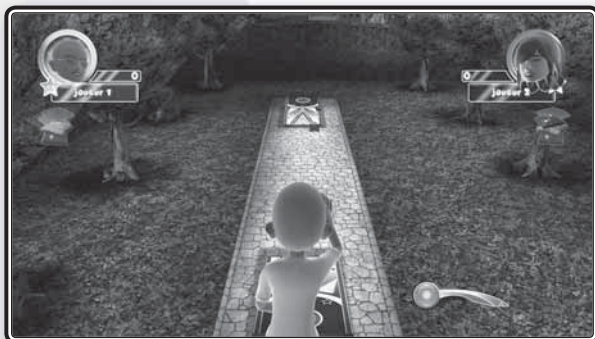


Lors de chaque manche, les deux joueurs commencent avec quatre boules. Tu dois commencer par lancer le cochonnet sur le terrain (il doit dépasser la ligne centrale).

Tu dois ensuite lancer ta première boule. Ensuite, c'est au tour de ton adversaire. Il ou elle continue de tirer jusqu'à ce que l'une de ses boules soit plus proche du cochonnet que la tienne, ou qu'il ou elle n'ait plus de boules. C'est ensuite ton tour de tirer jusqu'à ce que tu réussisses à mettre une boule plus proche du cochonnet que ton adversaire, ou que tu n'aies plus de boules. Chaque joueur continue de tirer jusqu'à ce que toutes les boules aient été tirées.

À ce moment, les points sont comptés pour la manche. Une seule personne marque pour chaque manche. Tu marques un point pour chaque boule qui est plus proche du cochonnet que la boule la plus proche de ton adversaire. Toutes les boules qui se trouvent plus loin que la boule la plus proche de ton adversaire ne te permettent pas de marquer des points. Le premier joueur à atteindre 15 points gagne la partie.

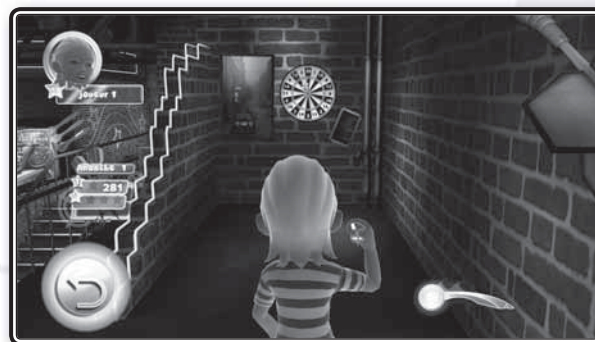
LANCER DE SAC



Deux plates-formes s'affichent, chacune ayant un trou dedans. Les joueurs doivent jeter chacun à leur tour des sacs de haricots sur la plate-forme opposée. Si le sac atterrit sur la plate-forme, tu marques 1 point. Si le sac atterrit dans le trou, tu marques 3 points.

Le score de la manche n'est compté qu'une fois que tous les sacs de haricots ont été envoyés. Alors que certains sacs peuvent être poussés par ceux lancés après et tomber de la plate-forme, d'autres peuvent au contraire être poussés dans le trou. Le premier joueur à atteindre 21 points gagne la partie. Néanmoins, si les joueurs ont tous les deux 21 points ou plus, ils doivent disputer des manches supplémentaires jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne un score plus élevé.

FLÉCHETTES



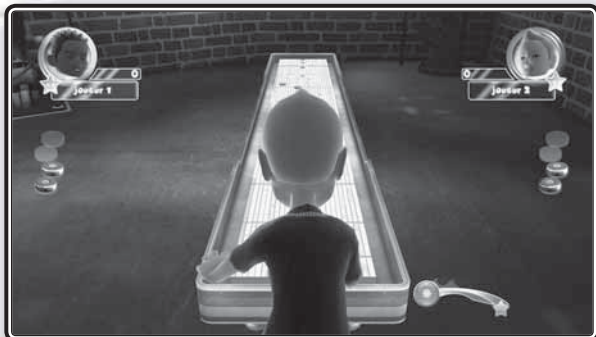
Il y a deux sortes de jeux, les Fléchettes 301 et les Fléchettes. Pour les Fléchettes 301, les joueurs commencent chacun avec 301 points, desquels doivent être déduits les points obtenus à chaque lancer. Le premier joueur qui atteint zéro gagne. Étant donné que tu dois atteindre exactement zéro, tout lancer te donnant un score négatif ne sera pas pris en compte.

Il y a cinq manches dans une partie de Fléchettes. Chaque joueur dispose de trois fléchettes par manche. Le joueur qui obtient le meilleur score après cinq manches gagne la partie.

Pour les deux jeux de fléchettes, tu dois régler ton point de visée sur la cible avant chaque tir. Déplace ton corps vers la gauche/droite pour déplacer le point de visée vers la gauche/droite. Avance/recule pour déplacer le point vers le haut/bas. Une fois que le point de visée est bien positionné, active le bouton OK pour le verrouiller. Une fois que l'indicateur Prêt est ACTIVÉ, utilise ta main comme si tu lançais une vraie fléchette.

Si tu lances trop fort, la fléchette atterrira au-dessus du point de visée. Si tu ne la lances pas assez fort, la fléchette atterrira en dessous. Les mouvements de ta main vers la gauche ou la droite sont également suivis, ce qui peut faire dévier la fléchette à gauche ou à droite du point de visée.

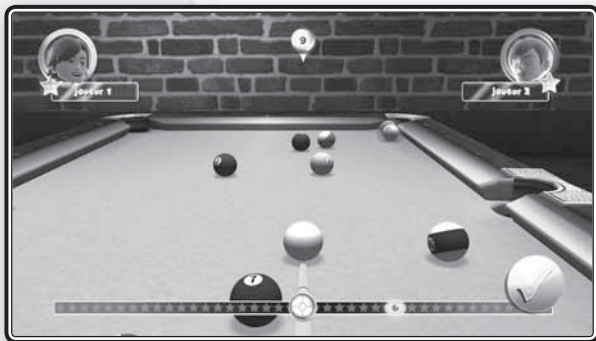
PALETS SUR TABLE



Ce jeu se joue sur une table. Au bout de cette table se trouvent quatre zones de points. Pousse ton palet jusqu'à l'autre bout de la table afin qu'il s'arrête dans l'une des zones de points. Le palet doit être complètement dans la zone afin d'obtenir les points correspondants. Tout palet qui se tient juste au bord de la table reçoit un point supplémentaire.

Une seule personne marque par manche. Tous tes palets qui sont plus loin que le palet le plus éloigné de ton adversaire te permettent de marquer des points ; tous tes palets qui sont moins loin que le palet le plus éloigné de ton adversaire ne te permettent pas de marquer de points. De même, si ton adversaire a le palet le plus éloigné, il ou elle va marquer des points, mais pas toi.

PARTIE DE BILLARD



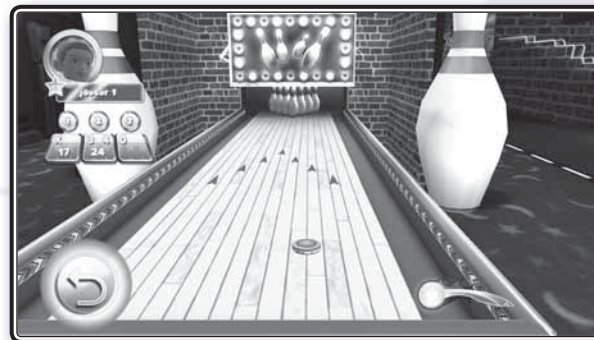
Ce jeu suit la plupart des règles traditionnelles du billard à 8 billes. Déplace ton corps pour placer la bille de tir (soit pour casser, soit parce que ton adversaire a empoché la blanche). Fais un pas vers la gauche ou la droite pour déplacer la bille de tir à gauche ou à droite. Fais un pas en avant ou en arrière pour déplacer la bille plus loin ou plus près du bord de la table. Active le bouton OK pour verrouiller la position de la bille de tir.

Pour viser, sélectionne tout d'abord une bille à viser en balayant vers la gauche ou la droite. Déplace ton corps vers la gauche ou la droite pour ajuster ta visée. Une fois que tu es satisfait de ta visée, active le bouton OK pour la verrouiller.

Pour frapper la bille, place tout d'abord ton bras en arrière, comme si tu tenais une véritable queue de billard.

Déplace-la ensuite rapidement vers l'avant pour frapper la bille de tir.

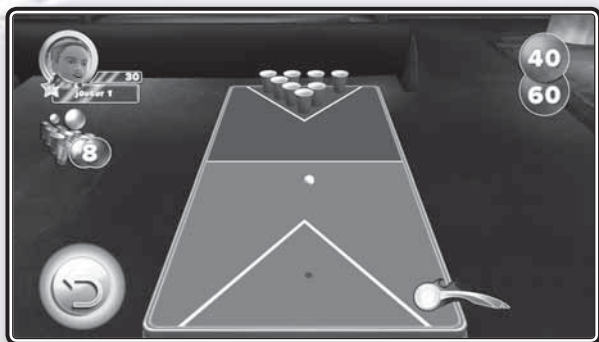
BOWLING DE TABLE



Ce jeu suit les mêmes règles qu'un jeu de bowling classique concernant les points, chaque joueur a dix carreaux et dispose d'un ou deux lancer(s) par carreau. Aligne ton tir puis lance rapidement ta main vers l'avant. Si ton palet touche une quille, cette dernière tombe. D'autres quilles peuvent tomber selon la façon dont la première a été touchée.

Après chaque carreau de joueur, un écran de récapitulation montre les 10 carreaux pour tous les joueurs. Le joueur suivant peut activer le bouton OK pour passer cet écran.

JEU DES GOBLETS



Dans ce jeu, tu dois essayer de faire disparaître 10 gobelets qui sont à l'autre bout d'une table. Pour faire disparaître un gobelet, tu dois lancer une balle de ping-pong à l'intérieur. Tu peux la faire atterrir directement dans un gobelet ou par le biais d'un rebond sur la table pour qu'elle aille ensuite dans un gobelet. Si une balle rentre directement dans un gobelet, ce dernier est retiré.

Si une balle rentre par le biais d'un rebond, deux gobelets sont retirés.

Dans une partie à Deux joueurs, le premier qui parvient à se débarrasser des 10 gobelets gagne. Dans une partie à Un joueur, tu reçois des points en fonction du nombre de gobelets dont tu t'es débarrassé à la suite et selon si la balle rentre directement ou après avoir rebondi.

CRÉDITS

Pour voir une liste des personnes qui ont participé à la réalisation de ce jeu, rends-toi sur www.gamepartyinmotion.com.